

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGIRING BOLA DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING*  
DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA MURID  
KELAS VI B SD NEGERI MANGKURA IV  
KOTA MAKASSAR**

*Oleh Sri Sulfiana*

*Program Studi Pgsd Dikjas  
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Makassar*

**ABSTRAK**

**Sri Sulfiana**, 2019. Upaya meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* dalam permainan bola basket pada murid kelas VI.B di SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar. Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B di SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar.

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Subjek data penelitian ini adalah murid kelas VI.B di SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar berjumlah 45 orang yang terdiri atas 24 murid laki-laki dan 21 murid perempuan. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes penilaian hasil kemampuan menggiring bola. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* bagi murid kelas VI.B di SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil kemampuan menggiring bola pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 24,44% jumlah murid yang tuntas adalah 11 murid. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil kemampuan murid dalam kategori tuntas sebesar 100%, sedangkan murid yang tuntas 45 murid.

**Kata kunci :** menggiring bola permainan bola basket, pembelajaran kooperatif *learning*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang dianjurkan kepada seluruh murid di sekolah. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan kurikulum 2013, yang berjalan di SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar materi pelajaran yang diberikan kepada murid masih belum berjalan baik, terutama pada pembelajaran menggiring bola dalam permainan bolabasket. Salah satu materi Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah dasar adalah permainan bolabasket. Permainan bolabasket adalah salah satu cabang olahraga yang termasuk populer dan banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Tetapi, materi permainan bolabasket belum sepenuhnya diterapkan oleh guru penjas di SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar.

Berdasarkan hasil observasi awal dari 45 murid kelas VI.B terkait pelaksanaan pembelajaran menggiring bola dari kegiatan tersebut diantaranya ada 2 murid yang tuntas dan 43 tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah yaitu nilai 75. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman dan kemampuan murid terhadap unsur-unsur dalam kurikulum 2013 atau model pembelajaran yang tepat dari guru. Model pembelajaran yang digunakan guru yaitu bermain / simulasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan tapi ternyata didalam melakukan proses pembelajaran guru tersebut tidak membuat murid-murid belajar sambil bermain dan tidak semua model pembelajaran guru tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, hanya beberapanya yang terlihat saat ini. Oleh karena itu proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan murid banyak yang tidak memahami untuk melakukan gerakan

menggiring bola dalam permainan bolabasket.

Seorang guru penjas dituntut untuk mampu menciptakan kondisi belajar yang baik. Pembelajaran yang diberikan kepada murid harus dapat memberikan bentuk-bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Untuk mendorong agar murid memperoleh nilai yang baik perlu ada pembenahan terhadap proses pembelajaran yaitu dengan diadakannya perbaikan. Proses pembelajaran yang diharapkan untuk meningkatkan nilai hasil belajar murid perlu pemberian pemahaman terhadap murid. Agar murid mau melakukan kegiatan pembelajaran dengan semangat tanpa ada beban sehingga murid akan dengan senang hati mengikuti proses belajar pada kegiatan bolabasket sebagaimana kegiatan yang lain.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ke SD-an**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bersuasana Sekolah Dasar Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang bersuasana ke SD-an.

(Rusli Lutan, 2004: 142) adalah berorientasi pada peserta didik yang memadukan aspek tujuan, materi, metode dan evaluasi dengan karakteristik anak yang berbeda dalam kaitannya dengan usia dan kemampuan, dimana guru harus mampu menyesuaikan materi, metode dengan karakteristik kelas yang berbeda meskipun sudah ada Kurikulum 2013 Pendidikan Jasmani namun dalam pelaksanaan program dan kegiatannya bersifat fleksibel dan dinamis.

Berdasarkan uraian tersebut proses pembelajaran adalah salah satu kegiatan

yang dilakukan pada dunia pendidikan pada umumnya.

Menurut Fontana yang dikutip Udin S Winataputra (2004:2) bahwa belajar adalah proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Proses belajar akan terjadi apabila murid melakukan kegiatan untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di lingkungannya, melalui manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan maupun benda-benda lain yang dijadikan bahan belajar. Setiap aktifitas belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan, yang dapat berupa tingkah laku, kecakapan, sikap, minat, nilai maupun pola beraktifitas. Perubahan sebagai hasil belajar biasanya merupakan peningkatan ke arah yang lebih baik.

Jadi, berdasarkan kedua penjelasan tersebut disimpulkan bahwa tugas yang paling utama dalam menyelenggarakan pendidikan jasmani adalah bagaimana membantu para murid untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial.

## **1. Belajar**

Belajar adalah proses berfikir, belajar menekankan kepada proses berpikir mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan.

Menurut Purwanto (2016:38) “mengemukakan bahwa belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-

perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Menurut Rogers (Dimiyanti dan Mudjiono (2009:16) “praktek pendidikan menitikberatkan pada segi pengajaran, bukan pada murid yang belajar. Praktek tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan murid hanya menghafalkan pelajaran”.

Jadi, berdasarkan kedua penjelasan tersebut disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang diperlihatkan oleh individu dalam bentuk tindakan sebagai adanya interaksi individu dan lingkungannya. Individu tidak dapat dikatakan belajar tanpa adanya tindakan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkutkan 3 aspek yaitu psikomotorik, afektif, dan kognitif untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Fathurrahman (2015:27) “belajar adalah proses yang terus-menerus tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Hal ini berdasar pada asumsi bahwa sepanjang kehidupannya manusia akan selalu dihadapkan pada masalah atau tujuan yang ingin dicapainya. Dalam proses pencapaian tujuan itu, manusia akan dihadapkan berbagai rintangan. Dikatakan manusia sukses dan berhasil manakala ia dapat menembus rintangan itu dan dikatakan manusia itu gagal manakala ia tidak dapat melewati rintangan yang dihadapinya. Atas dasar itulah, sekolah harus berperan sebagai wahana untuk memberikan latihan bagaimana cara belajar, peserta didik akan dapat belajar memecahkan setiap rintangan yang dihadapi sampai akhir hayatnya”.

Berdasarkan penjelasannya dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses belajar yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas bahwa kehidupan manusia akan selalu di hadapkan pada masalah atau rintangan dan ada tujuan yang ingin dicapai oleh murid tersebut.

Prinsip belajar sepanjang hayat seperti yang telah dikemukakan diatas, sejalan dengan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO, yaitu

- a. Learning to now atau learning to learn  
Mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Dengan proses belajar, peserta didik bukan hanya sadar akan apa yang harus dipelajari, melainkan juga memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari yang harus dipelajari itu. Dengan kemampuan itu, akan memungkinkan proses belajar tidak akan berhenti dan terbatas di sekolah saja, tetapi memungkinkan peserta didik akan belajar secara terus-menerus.
- b. Learning to do  
Mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan akumulasi pengetahuan, melainkan untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat di perlukan dalam era persaingan global. Dengan demikian, learning to do juga berarti proses pembelajaran berorientasi kepada pengalaman.
- c. Learning to be  
Mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia menjadi diri sendiri.

- d. Learning to live together  
Belajar untuk bekerja sama.

Berdasarkan uraian tersebut belajar sepanjang hayat dapat simpulkan bahwa belajar pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada produk atau hasil belajar, tetapi juga harus berorientasi pada proses belajar. Dengan proses belajar tersebut dapat mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan sekedar mendengar dan melihat saja, melainkan proses pembelajaran berorientasi pada pengalaman serta membentuk manusia agar menjadi diri sendiri dan belajar untuk bekerja sama.

## 2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Fathurrahman (2015:20) “pembelajaran adalah suatu sadar diri guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri sendiri siswa yang belajar, dimana perubahan ini dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dikarenakan adanya usaha. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen sebagai berikut :

- a. Peserta didik : seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpanan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Guru: seseorang yang bertindak sebagai pengelola dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya

- kegiatan belajar mengajar yang efektif.
- c. Tujuan: pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang di inginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
  - d. Materi pelajaran: segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
  - e. Metode: cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
  - f. Media: bahan pengajaran dengan tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
  - g. Evaluasi: cara tertentu yang digunakan untuk menilai sesuatu proses dan hasilnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membuat peserta didik untuk mau belajar, agar murid yang belajar mendapat kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama karena adanya usaha pembelajaran merupakan tujuan pembelajaran kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dan bisa mengetahui informasi berupa media, fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan berupa sebuah tindakan, yang sengaja

dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2009:3).

Suharsimi Arikunto, dkk., (2009: 3) mengemukakan bahwa PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan Mulyasa (2009: 26) mendefinisikan “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan”.

Berdasarkan pendapat diatas jelas bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggiring bola pada permainan bolabasket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar, maka jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Gambar berikut ini merupakan alur penelitian dari model Kemmis dan Mc Taggart.

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan (*planning*) adalah tahap dimana dijelaskan siapa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana penelitian itu dilakukan. Hal-hal yang akan direncanakan yaitu :

- Merancang RPP dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif *learning* dalam pembelajaran menggiring bola dalam permainan bolabasket.
- Menyiapkan tes praktik atau tes kinerja berbentuk tes keterampilan gerak (*skill test*).
- Menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian berfungsi untuk merekam semua data-data yang diperlukan.
- Konsultasi instrumen kepada dosen pembimbing, agar instrumen yang dibuat memiliki kualitas yang baik.
- Merevisi instrumen jika diperlukan.
- Meminta bantuan kepada teman sejawat/senior untuk menjadi penilai pada saat penelitian/proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang dilakukan oleh peneliti sehingga mempermudah dalam melakukan perbaikan dalam siklus selanjutnya menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran menggiring bola pada permainan bolabasket.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung pembelajaran siklus I berlangsung dengan alokasi waktu 2 x 35 menit satu kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan mencakup tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan

kegiatan penutup, yang di dalam pembelajarannya memuat langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif *learning*.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

### 1). Kegiatan Pendahuluan (10 menit), dengan kegiatan :

- Guru memberikan salam dan mengajak semua murid berdoa menurut agama.
- Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- Menyampaikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan memotivasi, dimana guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran menggiring bola pada permainan bolabasket.
- Murid melakukan pemanasan dengan sungguh-sungguh.

### 2). Kegiatan Inti (45 Menit), dengan kegiatan :

- Menyajikan pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya).
- Mengorganisasi murid dalam kelompok.
- Membimbing kelompok bekerja dan belajar, dengan jalan membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat

mereka melakukan gerakan menggiring bola pada permainan bolabasket.

- Memberi tugas yang mengarah kepada pembelajarannya yang sebenarnya kepada setiap kelompok. Pada tahap ini semua anggota kelompok mencoba untuk menguasai kemampuan menggiring bola pada permainan bolabasket dengan cara melakukannya secara kelompok.
- Evaluasi: Pengajar mengevaluasi hasil dari materi yang telah di ajarkan atau masing-masing kelompok mempraktekkan kemampuan menggiring bola pada permainan bolabasket.

3). Kegiatan Penutup (15 Menit), dengan kegiatan :

- murid melakukan pendinginan dengan serius.
- Guru memberi kesempatan kepada murid untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- Mengajak semua murid berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3. Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan observasi dilakukan pada setiap siklus. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan terhadap murid dengan menggunakan lembar pengamatan. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan pada setiap siklus. Observasi dilakukan terhadap aktivitas murid dan kemampuan menggiring bola dalam permainan

bolabasket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning*.

4. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan refleksi dilakukan pada setiap siklusnya. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil pengamatan baik aktivitas pengajar maupun murid dan motivasi serta hasil belajar murid. Hasil observasi kemudian di analisis dan dilakukan refleksi untuk menentukan perencanaan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

**A. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah :

1. Proses, yaitu proses belajar mengajar pada materi permainan bolabasket khususnya menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* dengan menggunakan kurikulum 2013.
2. Hasil, yaitu hasil kemampuan murid dalam melakukan gerakan menggiring bola setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar melalui 3 aspek yaitu psikomotorik, afektif, dan kognitif terhadap menggiring bola pada permainan bolabasket.

**HASIL**

**Hasil Penelitian**

1. **Data awal kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* dalam permainan bola basket pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar.**

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas maka peneliti dan kolaborasi melakukan pengambilan data awal ini dimaksudkan untuk mengetahui

kondisi awal keadaan kelas pada materi permainan bola basket untuk pembelajaran menggiring bola pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar.

Berdasarkan latar belakang penelitian melalui hasil observasi awal peneliti hari Kamis 3 Januari 2019, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran menggiring bola dalam permainan bola basket pada tema 9 menjelajahi angkasa luar data awal hasil kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar, memiliki batas kemampuan yang kurang dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 75 dalam pendidikan jasmani yaitu adanya ketidaktuntasan pada proses pembelajaran permainan bola basket pada tema 9 menjelajahi angkasa

luar pada materi menggiring bola, adapun persentase (%) ketuntasan belajar murid hanya 4,44% dan sebagian murid yang tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu 95,56%. Hal ini menggambarkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan bola basket data awal hasil kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar dari yang diharapkan dan tujuan pembelajaran berlangsung dengan optimal. Berdasarkan hasil dari observasi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif *learning* maka hasil kemampuan pada pembelajaran permainan bola basket pada tema 9 menjelajahi angkasa luar pada materi menggiring bola dapat dilihat pada rangkuman berikut:

Tabel 4.1 Rangkuman data observasi awal kemampuan menggiring bola pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar

NO	NAMA	L/P	PENILAIAN									KEMAMPUAN MENGGIRING BOLA				
			KOGNITIF			PSIKOMOTORIK			AFEKTIF			TOTAL NILAI	TOTAL NILAI/3	KKM	KETERANGAN	KRITERIA
			Nilai Skor (NS)	Nilai total (NT)	100	Nilai Skor (NS)	Nilai total (NT)	100	Nilai Skor (NS)	Nilai total (NT)	100					
					NS / NT x 100			NS / NT x 100			NS / NT x 100					
1	MUH. AKHDAN JULIANTO	L	6	10	60,0	15	40	37,5	7	9	77,8	175,3	58,4	75	TT	Kurang
2	MUH. FAHRI	L	6	10	60,0	19	40	47,5	6	9	66,7	174,2	58,1	75	TT	Kurang
3	MUH. BAGAS FAUSAN SAPUTRA	L	5	10	50,0	20	40	50,0	4	9	44,4	144,4	48,1	75	TT	Kurang Sekali
4	AHMAD SYAFWAN RAMADHAN	L	6	10	60,0	26	40	65,0	6	9	66,7	191,7	63,9	75	TT	Kurang
5	MUH. IFDIL ASHAR	L	5	10	50,0	16	40	40,0	4	9	44,4	134,4	44,8	75	TT	Kurang Sekali
6	ANDI MUH. AKBAR GIBRAN	L	8	10	80,0	23	40	57,5	8	9	88,9	226,4	75,5	75	T	Baik
7	JACOB FRANSISKUS F	L	6	10	60,0	19	40	47,5	5	9	55,6	163,1	54,4	75	TT	Kurang Sekali
8	CHRISTIAN MONTULALO	L	8	10	80,0	26	40	65,0	8	9	88,9	233,9	78,0	75	T	Baik
9	MUH. AL AZSHAR	L	6	10	60,0	19	40	47,5	4	9	44,4	151,9	50,6	75	TT	Kurang Sekali
10	MUHAMMAD ADITYA AGUSTIANSY	L	4	10	40,0	18	40	45,0	9	9	100,0	185,0	61,7	75	TT	Kurang
11	MUHAMMAD RIZKY MUHDI	L	7	10	70,0	15	40	37,5	4	9	44,4	151,9	50,6	75	TT	Kurang Sekali
12	M. FAUSAN AL RASYA KALAM	L	4	10	40,0	19	40	47,5	7	9	77,8	165,3	55,1	75	TT	Kurang
13	KEVIN RESKIA	L	5	10	50,0	24	40	60,0	4	9	44,4	154,4	51,5	75	TT	Kurang Sekali
14	ARVAN JULNARO	L	4	10	40,0	25	40	62,5	6	9	66,7	169,2	56,4	75	TT	Kurang
15	ALIEF AL AQRAM	L	7	10	70,0	13	40	32,5	3	9	33,3	135,8	45,3	75	TT	Kurang Sekali
16	AHMAD FATHONI	L	3	10	30,0	13	40	32,5	8	9	88,9	151,4	50,5	75	TT	Kurang Sekali
17	FADEL AHMAD IBRAHIM	L	5	10	50,0	14	40	35,0	4	9	44,4	129,4	43,1	75	TT	Kurang Sekali
18	MOCH. ARIEF RAEHAN	L	2	10	20,0	16	40	40,0	7	9	77,8	137,8	45,9	75	TT	Kurang Sekali
19	WAHYUDI PRATAMA	L	4	10	40,0	22	40	55,0	3	9	33,3	128,3	42,8	75	TT	Kurang Sekali
20	M. DZAKY AL AMIN	L	2	10	20,0	22	40	55,0	8	9	22,2	97,2	32,4	75	TT	Kurang Sekali
21	RESKY MAULANA P	L	6	10	60,0	17	40	42,5	7	9	66,7	169,2	56,4	75	TT	Kurang
22	ABDIEL RIFQI TABUSASA P	L	3	10	30,0	17	40	42,5	7	9	33,3	105,8	35,3	75	TT	Kurang Sekali
23	APRILIA AZZAHRA NABILA	P	5	10	50,0	22	40	55,0	5	9	55,6	160,6	53,5	75	TT	Kurang Sekali
24	NIKITA NAILA ASRI	P	4	10	40,0	17	40	42,5	7	9	44,4	126,9	42,3	75	TT	Kurang Sekali
25	NAYLA ADISTI RAMADHAN	P	7	10	70,0	16	40	40,0	4	9	77,8	187,8	62,6	75	TT	Kurang
26	ARWINA WULANDARI BUSTAN	P	6	10	60,0	16	40	40,0	6	9	66,7	166,7	55,6	75	TT	Kurang
27	XENA AURA MUSTIKA	P	4	10	40,0	16	40	40,0	4	9	44,4	124,4	41,5	75	TT	Kurang Sekali
28	ALYSIA ZAHRA MAEDIRAH	P	5	10	50,0	15	40	37,5	6	9	55,6	143,1	47,7	75	TT	Kurang Sekali
29	ZAKIYAH WAHYU	P	3	10	30,0	16	40	40,0	3	9	33,3	103,3	34,4	75	TT	Kurang Sekali
30	NUR AISYAH	P	5	10	50,0	13	40	32,5	6	9	55,6	138,1	46,0	75	TT	Kurang Sekali
31	WINDA WULANDARI SAFAR	P	4	10	40,0	23	40	57,5	3	9	44,4	141,9	47,3	75	TT	Kurang Sekali
32	DINDA NURFADILLAH	P	4	10	40,0	26	40	65,0	7	9	44,4	149,4	49,8	75	TT	Kurang Sekali
33	HILWA SALFA RAIHANUM	P	4	10	40,0	12	40	30,0	6	9	44,4	114,4	38,1	75	TT	Kurang Sekali
34	SIZKY AMANDA SABAR	P	5	10	50,0	14	40	35,0	4	9	55,6	140,6	46,9	75	TT	Kurang Sekali
35	MUTIAH SALSABILA	P	3	10	30,0	14	40	35,0	7	9	33,3	98,3	32,8	75	TT	Kurang Sekali



36	AINIYYAH REZKY WARDANA	P	6	10	60,0	13	40	32,5	6	9	66,7	159,2	53,1	75	TT	Kurang Sekali
37	PUTRI PEMBAYUN S	P	5	10	50,0	17	40	42,5	4	9	55,6	148,1	49,4	75	TT	Kurang Sekali
38	MAHARANI MAQBULLAH	P	4	10	40,0	16	40	40,0	4	9	44,4	124,4	41,5	75	TT	Kurang Sekali
39	FAYSA ALIYAH AMINULLAH	P	5	10	50,0	17	40	42,5	6	9	55,6	148,1	49,4	75	TT	Kurang Sekali
40	A KEISYA ALIYAH AMINULLAH	P	3	10	30,0	15	40	37,5	5	9	33,3	100,8	33,6	75	TT	Kurang Sekali
41	MELINDA CHANDRA	P	6	10	60,0	15	40	37,5	7	9	66,7	164,2	54,7	75	TT	Kurang Sekali
42	MARVEL	L	4	10	40,0	15	40	37,5	5	9	44,4	121,9	40,6	75	TT	Kurang Sekali
43	FAUSI BAADILLAH	L	7	10	70,0	15	40	37,5	6	9	77,8	185,3	61,8	75	TT	Kurang
44	DEWI PRATIWI	P	4	10	40,0	16	40	40,0	5	9	44,4	124,4	41,5	75	TT	Kurang Sekali
45	AMARA FAYSAH	P	6	10	60,0	16	40	40,0	7	9	66,7	166,7	55,6	75	TT	Kurang
JUMLAH												6548,06			2	
RATA - RATA												148,82			43	
% KETUNTASAN												4,55%				
% KETIDAK TUNTASAN												97,73%				

Sumber: Data awal hasil kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model

Pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri

Mangkura IV Kota Makassar

### Pembahasan

Belajar dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya untuk menumbuhkembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu yang bertujuan untuk menanamkan tiga aspek pembelajaran yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui tindakan yang nyata dari hasil proses belajar mengajar sehingga menghasilkan perubahan setiap individu. Perubahan hasil belajar ini dapat dilihat dari proses pembelajaran melalui penelitian tindakan yang dirancang melalui penelitian tindakan kelas yang terdiri dari siklus I dan Siklus II untuk meningkatkan hasil kemampuan menggiring bola pada tema 9 menjelajahi angkasa luar pada materi permainan bola baskt melalui model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar. Selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I upaya guru untuk menerapkan media bermain kooperatif *learning* dalam meningkatkan kemampuan menggiring bola dalam permainan bola bakset pada tema 9 menjelajahi angkasa luar pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar dapat dilihat bahwa dari 45 murid hanya 11 murid yang berada dalam kategori tuntas atau 24,44%, dan 34 murid berada dalam kategori tidak tuntas atau 75,56%.

❖ Adapun faktor yang menyebabkan murid yang berada dalam kategori tidak tuntas yaitu, karena:

- 1) Murid tersebut tidak hadir dalam beberapa pertemuan pada saat proses pembelajaran berlangsung

- 2) Murid tersebut mengalami keterbatasan dalam melakukan aktivitas olahraga
- 3) Banyaknya bermain sehingga murid tidak memahami cara menggiring bola yang dilakukan
- 4) Kurangnya minat dan motivasi belajar
- 5) Tidak dapat melakukan teknik menggiring bola

Dian resky yunus (2017:88) berdasarkan hasil analisis pada siklus I upaya guru meningkatkan hasil belajar shooting bola basket melalui model pembelajaran kooperatif tipe stad pada murid kelas VI.A SD Inpres Perumnas Angtang II/I Kec. Mnggala Kota Makassar dapat dilihat bahwa dari 18 murid hanya 7 murid yang berada dalam kategori tuntas dengan persentase 40,00%, dan 11 murid yang dalam kategori tidak tuntas sebesar 60,00%.

Muhammad dwi syawal (2017:45) berdasarkan hasil analisis pada siklus I upaya guru untuk meningkatkan kemampuan passing pada murid kals VI SD Negeri Mangkura I Makassar dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat dilihat bahwa dari 41 murid hanya 13 murid yang tuntas yang berada pada kategori tuntas

dengan persentase 31,7% dan 28 murid yang berada pada kategori belum tuntas dengan persentase 68,3%.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dari kedua perbandingan antara Dian resky yunus dan Muhammad dwi syawal bahwa pada siklus I lebih banyak yang tidak tuntas di bandingkan yang tuntas. Oleh karena itu, dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan murid dalam melakukan menggiring bola secara optimal perlu memperhatikan minat serta bakat murid sebagai langkah awal mengeksplorasi atau menumbuhkan rasa keinginan murid dalam belajar.

Jamal Ma'mur Asmani (2011:17) ada beberapa strategi yang biasa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar murid :

- a. Menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik pada permulaan belajar mengajar seharusnya seorang guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tujuan intruksional khusus dengan apa yang ingin dicapainya terhadap murid.
- b. Guru berusaha mengadakan persaingan diantara muridnya, untuk meningkatkan hasil belajar mereka yang berusaha memperbaiki yang telah dicapai sebelumnya.

- c. Memberikan pujian atau hadiah pada murid yang cepat memahami pembelajaran yang diberikan.
- d. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar
- e. Membentuk kebiasaan belajar yang baik
- f. Membantu kesulitan belajar anak didik, baik secara individu maupun kelompok.
- g. Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran

- a. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- b. Melakukan pengumpulan tahap pembelajaran yang dilakukan pada siklus I
- c. Meningkatkan fokus perhatian kepada murid yang memiliki kekurangan
- d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami murid
- e. Memberikan penekanan konsep sehingga murid dapat dengan mudah memahami materi tentang permainan bola basket terutama pada teknik menggiring bola.
- f. Mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya tujuan belajar untuk memberikan semangat kepada peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga upaya untuk meningkatkan kemampuan murid dalam menggiring bola dapat mencapai fase yang maksimal. Ketidaktuntasan murid dalam mencapai hasil belajar menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siklus II.

## 2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II merupakan tahap penyempurnaan dalam hasil kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar, yang lebih mengutamakan pada perbaikan kekurangan – kekurangan dalam proses pembelajaran. Sehingga langkah – langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah:

Jamal Ma'mur Asmani (2011:153) “ menyatakan bahwa proses penguasaan materi pembelajaran atau keterampilan tertentu memang memerlukan pengulangan. Tidak adanya pengulangan mengakibatkan informasi atau pesan dalam pembelajaran tidak akan bertahan lama dalam ingatan informasi tersebut mudah dilupakan. Upaya mengulang informasi dapat dilakukan dengan cara atau media yang sama, misalnya membaca buku dua sampai tiga kali atau kaset diputar dengan berulang-ulang.

Dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan maka akan membuat murid menjadi semangat untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh – sungguh yang

nantinya akan lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Pada siklus II terjadi peningkatan hasil kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar, mencapai ketuntasan 100% dengan frekuensi 45 murid yang tuntas.

❖ Adapun faktor yang menyebabkan yang berada dalam kategori tuntas yaitu, karena:

- 1) Selalu hadir pada saat proses pembelajaran berlangsung
- 2) Disiplin dan aktif dalam proses pembelajaran
- 3) Murid tersebut dapat melakukan menggiring bola walaupun masih kurang tepat

Dian resky yunus (2017:144) di jelaskan pada tahap pengambilan data awal persentase ketuntasan hasil belajar shooting bola basket melalui model pembelajaran kooperatif tipe stad pada murid kelas VI A SD Inpres Perumnas Antang II/I kec. Manggala kota makassar, meningkat dari 40% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 100% pada akhir siklus II.

Muhammad dwi syawal (2017:45) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat dilihat pada siklus II, terjadi peningkatan kemampuan passing pada murid kelas VI SD Negeri Mangkura I Makassar, yakni ketuntasan

pada siklus II mencapai 100% dengan frekuensi 41 murid yang tuntas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dari kedua perbandingan antara Dian resky yunus dan Muhammad dwi syawal bahwa dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan maka akan membuat murid menjadi bersemangat belajar dan mau mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh dan dari kedua pendapat tersebut pada siklus II lebih banyak yang tuntas di bandingkan yang tidak tuntas dan dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan murid dalam teknik menggiring bola dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif *learning* dan keseluruhan sudah mencapai indikator dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 75.

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada penelitian tindakan kelas dengan penerapan hasil kemampuan menggiring bola pada pembelajaran permainan bola basket melalui model pembelajaran kooperatif *learning* di mata pelajaran Penjasorkes yang dilaksanakan dengan dua siklus, ternyata murid mengalami peningkatan yang signifikan. Digambarkan pada tahap prasiklus persentase ketuntasan hasil kemampuan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* pada murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar, meningkat dari 4,44% pada kondisi awal menjadi 24,44% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 100% pada akhir siklus II.

Berdasarkan dari pembahasan tersebut, ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan

murid dalam melakukan teknik menggiring bolad an sekaligus bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan dalam pembelajaran permainan bola basket.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian yang dikemukakan didasarkan pada hasil-hasil analisis deskriptif. Dikemukakan pula saran agar penelitian ini dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan bola basket pada tema 9 menjelajahi angkasa luar melalui model pembelajaran kooperatif *learning* bagi murid kelas VI.B SD Negeri Mangkura IV Kota Makassar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009.*Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhanuddin, Sudirman. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Bidang Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Makassar :Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka.
- Fathurrahman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Johnson, David and Roger. 2008. *Cooperative Learning Methode : A Meta*
- Lutan, Rusli. 2004. *Strategi Pembelajaran Penjas*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Mulyoto. 2000.*Penerapan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Mengembangkan Kreativitas (Studi di SMU Negeri 1 Surakarta)*.Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Rosda Karya.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindoPersada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT. RajaGrafindoPersada.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Winataputra, Udin S. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.